



Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di primo grado
Via Ruggero Marturano, 77/79 – 90142 Palermo
Telefono 0916374806 - Fax 0916379151
Email: paic89900q@istruzione.it - paic89900q@pec.istruzione.it
Sito web: www.abbaalighieri.edu.it
Cod.Fisc.: 97239910827 Codice Univoco : UFGUKR

ALLEGATO (2)

PROGRAMMA OPERATIVO NAZIONALE “PER LA SCUOLA, COMPETENZE E AMBIENTI PER L’APPRENDIMENTO”

AVVISO PUBBLICO PER LO SVILUPPO DEL PENSIERO LOGICO E COMPUTAZIONALE E DELLA CREATIVITÀ DIGITALE E DELLE COMPETENZE DI “CITTADINANZA DIGITALE”, ASSE I – ISTRUZIONE – FONDO SOCIALE EUROPEO (F.S.E.), OBIETTIVO SPECIFICO 10.2 – AZIONE 10.2.2. SOTTOAZIONE 10.2.2A “COMPETENZE DI BASE”- AUTORIZZAZIONE MIUR PROT. N. 28252 DEL 30/10/2018.

CODICE IDENTIFICATIVO PROGETTO 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-1017

CUP D77I17000750007

Titolo del progetto: "PLAY SMART"

MODULI: Palermo città dei tesori- Gran Tour Palermo/the Game.

Descrizione del progetto. Scopo di "PLAY SMART" è la realizzazione di scenari didattici interdisciplinari innovativi per lo sviluppo di competenze, creatività, attraverso pratiche attive e laboratoriali. Si punterà:

- Allo sviluppo di alunni/ cittadini consapevoli, veri protagonisti dell'era digitale, in grado di indagare la realtà e compiere scelte critiche e ragionate.
- Al potenziamento delle competenze collegate all'informatica;
- Allo sviluppo del pensiero computazionale per rafforzare la capacità di analisi e risoluzione dei problemi e l'utilizzo dei suoi strumenti e metodi, sia attraverso tecnologie digitali sia attraverso attività *unplugged*, per stimolare un'interazione creativa tra digitale e manuale, anche attraverso esperienze di *making*, robotica educativa e *internet* delle cose
- All'approfondimento della conoscenza delle preziose risorse artistico-monumentali offerte dal patrimonio culturale di appartenenza.

DESCRIZIONE DEI MODULI

PALERMO CITTÀ DEI TESORI-

Destinatari: 20 Allievi (scuola primaria) Durata: 30 ore.

Si prevede di realizzare: un semplice sito per la raccolta di documentazione e artefatti digitali, già prodotti lo scorso anno scolastico attraverso gli altri moduli attinenti allo stesso progetto.

Obiettivi specifici del modulo:

- favorire lo sviluppo della creatività attraverso la molteplicità di modi che l'informatica offre;
- promuovere la conoscenza dei principali CSM ;
- imparare ad organizzare in modo funzionale le parti di un sito web;
- acquisire la logica della programmazione attraverso la dimensione ludica, l'esperienza e la costruzione personale, la pedagogia dell'errore;
- usare correttamente le licenze d'uso e vari linguaggi comunicativi;
- applicare efficacemente le procedure e le tecniche dello IOT apprese;
- osservare in modo critico, rielaborare schematicamente manufatti Sviluppare capacità:
- apprendere e reperire i contenuti che interessano e come vi si ha accesso usando gli strumenti tecnologici opportuni;
- analizzare e comprendere il significato del messaggio, in generale e nelle sue parti, e in riferimento alle forme linguistiche impiegate, alle modalità di produzione e distribuzione cui è sottoposto e alle funzioni per cui è stato pensato.

Metodologie:

il lavoro di gruppo dovrà costituire l'asse portante per la realizzazione dell'itinerario didattico. Ogni componente del gruppo avrà un ruolo ben definito. Attraverso un approccio ludico si propone una metodologia laboratoriale ("hands-on"), per sostenere strategie didattiche volte alla realizzazione di artefatti digitali (project-based learning) e all'apprendimento attraverso la pratica (learning by doing and by creating e storytelling).

Risultati attesi:

- potenziamento di competenze digitali e cittadinanza digitale;
- acquisizione di un metodo di lavoro basato sulla suddivisione dei compiti, sulla collaborazione e su un approccio alla risoluzione di problemi che ricorre al pensiero computazionale.

GRAN TOUR PALERMO/THE GAME.

Destinatari: 20 Allievi (scuola sec. di primo grado). Durata: 30 ore.

Si vuole realizzare un videogioco narrativo 2D a scorrimento laterale.

Il giocatore assume il ruolo di un giovane figlio di emigrati italiani in nord Europa, che si reca a Palermo dopo aver vinto una borsa di studio, alla scoperta delle sue radici. Durante l'esperienza, il protagonista attraversa diverse epoche storiche fino a quella di oggi. La storia e le storie prendono vita attraverso una esperienza di "storydoing". Esplorando le strade della città e i suoi monumenti, il giocatore incontra storie che attraversano le epoche, ma che presentano costanti riferimenti alla vita attuale. Il gioco utilizzerà scenari interamente disegnati a mano dagli alunni per dare vita alle atmosfere del passato e fotografie per raccontare quelle della Palermo di oggi.

Inizia come un'esperienza personale ma diviene una storia senza tempo, dove il presente ed il passato si alternano in una serie di scelte significative per il giocatore stesso.

Obiettivi specifici del modulo

- conoscere i principi e concetti fondamentali dell'informatica tramite il pensiero computazionale e utilizzo dei suoi strumenti, sia con l'uso di strumenti digitali che unplugged,

- sviluppare la logica e la capacità di programmare percorsi, liberi o obbligati-comprendere ed applicare algoritmi lineari azione/reazione;
- Sviluppare la lateralizzazione e la capacità di astrazione, il concetto di decomposizione, debugging, generalizzazione;
- Focalizzare l'attenzione sulla lezione grazie alla partecipazione attiva e al divertimento.

Metodologie:

il lavoro di gruppo dovrà costituire l'asse portante per la realizzazione dell'itinerario didattico. Ogni componente del gruppo avrà un ruolo ben definito. Attraverso un approccio ludico si propone una metodologia laboratoriale ("hands-on"), per sostenere strategie didattiche volte alla realizzazione di artefatti digitali (project-based learning) e all'apprendimento attraverso la pratica (learning by doing and by creating e storytelling).

Risultati attesi:

- potenziamento di competenze digitali e cittadinanza digitale;
- acquisizione di un metodo di lavoro basato sulla suddivisione dei compiti, sulla collaborazione e su un approccio alla risoluzione di problemi che ricorre al pensiero computazionale.

Per ogni dettaglio relativo alla progettazione dell'intervento di cui all'Avviso in oggetto, l'aspirante all'incarico è tenuto a leggere e a seguire le indicazioni fornite dalla nota MIUR Prot.

AOODGEFID/2669 del 03/03/2017, in particolare dal suo Allegato n° 1°.

*F.to Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa Pioppo Anna Maria

*Firma autografa sostituita a mezzo stampa, ai sensi dell'Art.3, comma 2 del D. L.gs. n. 39/1993